## 多种武术动作姿势

绘制这类动作时要把握人体的平衡关系。

单手举剑前刺，人物重心前移。

女性舞剑的动作

表现此动作时要注意人体的平衡，并且还要注意双腿交叠时腿部的透视关系。

女性叠腿舞剑的动作

男性舞剑的动作

一腿站立一腿曲起做金鸡独立状，是剑术的一种特殊动作，用以表现舞剑之人身体的柔韧之美。

## 女性的舞蹈动作姿势

古风女性舞蹈注重姿态优美，动作柔软。

这是一个女性模拟赶路的舞蹈动作。舞蹈的动作都是根据日常生活和工作的动作进行一定的艺术加工而形成的。女性和男性在做同一种舞蹈动作的时候会有不同的表现，男性以力量为主，而女性则表现得内敛和柔美。

古风女性跳舞时通常会穿较长的服饰。这样打扮在舞动时服饰会跟随动作飘舞，更显舞蹈的灵动轻柔。

女性柔软而飘逸的舞蹈动作

女性舞蹈动作的手势表现

女性的手部姿势多样，所代表的意思也有很多。

# Lesson 01 不同时期的人物造型特点及画法

中国历史悠久，由于古代中国文明发展较快，国力强盛，于是便带动、影响周边国家和地区形成了独特的带有东方色彩的中国式服饰造型。中国自古便有“衣冠王国”之称，可见服饰在中国被重视和发达的程度。

## 秦汉时期的服饰

秦汉时期，男子以袍为贵。袍服属汉族服装古制。秦始皇在位时，规定官至三品以上者，绿袍、深衣，平民穿白袍，都用绢制作。汉朝四百年来，一直用袍作为礼服。

### 秦汉时期的女性代表服饰

曲裾深衣的平面展示图

固定头发用的发钗

秦汉时期的头部装饰

装饰于腰间的玉璧

各式材质制作的珠串装饰

穿曲裾深衣的秦汉妇女

汉朝曲裾深衣是女服中最为常见的一种服式。这种服装通身紧窄，长可曳地，下摆一般呈喇叭状，行不露足。衣袖有宽窄两式，袖口大多镶边。衣领部分很有特色，通常用交领，领口很低，以便露出里衣。如穿几件衣服，每层领子必露于外，最多的达三层以上，时称“三重衣”。

## 秦汉时期的男性代表服饰

袍服的平面展示图

进贤冠

秦汉时期的男子服装，以袍为贵。袍服一直被当作礼服。它们的基本样式，以大袖为多，袖口有明显的收敛，领、袖都饰有花边。袍服的领子以袒领为主，大多裁成鸡心式，穿时露出内衣。袍服下摆，常打一排密裥，有的还裁制成月牙弯曲状。这种袍服是汉代官吏的普通装束，不论文武职别都可穿着。这种服装只是一种外衣，凡穿这样的服装，里面一般还衬有白色的内衣。

也叫梁冠。进贤冠是中华服饰艺术史上重要的冠式，在汉代已颇流行，上自公侯、下至小吏都戴进贤冠，魏晋南北朝继之，在唐宋法服中仍保有重要地位，但其形式也在不断变化，到明朝演变为梁冠。

秦汉时期男子尚武，不论是文人还是武士都会在腰间配剑，剑的材质为青铜。通常会在剑身雕刻华丽的装饰花纹，既是战斗的武器也起着一定的装饰作用。

穿袍服的秦汉官员

秦汉时期的书简

秦汉时期的佩剑

## 秦汉时期的其他服饰

襦裙的平面展示图

直裾袍服的平面示意图

身穿襦裙的女性

身穿直裾袍服的男性

上襦下裙的女服样式，早在战国时代已经出现。到了汉朝，由于深衣的普遍流行，穿这种服式的妇女逐渐减少。但是，汉朝妇女并没有摒弃这种服饰，这个时期的襦裙样式，一般上襦极短，只到腰间，而裙子很长，下垂至地。

襦裙是中国古代女装中最主要的形式之一。自战国直至清朝，前后二千多年，尽管长短宽窄时有变化，但基本形制始终保持着最初的样式。

汉朝的直裾男女均可穿着。这种服饰早在西汉时就已出现，但不能作为正式的礼服。原因是古代裤子皆无裤裆，仅有两条裤腿套到膝部，用带子系于腰间。这种无裆的裤子穿在里面，如果不用外衣掩住，裤子就会外露，这在当时被认为是不恭不敬的事情，所以外面要穿着曲裾深衣。

## 隋唐时期的男性代表服饰

身穿圆领袍衫头戴纱罗幞头的唐朝男性

圆领窄袖袍衫为唐朝官吏的主要服饰，其颜色曾有规定：凡三品以上官员一律用紫色；五品以上，为绯色；六品、七品为绿色；八品、九品为青色。以后稍有变更。另在袍下施一道横襕，也是当时男子服饰的一大特点。

# 明朝时期的服饰

明朝服饰属于汉族传统服饰体系，在经过元代蒙古人统治之后，明朝恢复汉族的传统，明太祖朱元璋重新制定了服饰制度。明代许多男子流行的发式都是明太祖首创的。明装与唐装相比，衣裙的比例明显倒置,唐装上衣短下裳长,明装逐渐拉长上装,缩短露裙的长度。衣领也从宋代的对领蜕变成以圆领为主。

## 明朝时期的女性代表服饰

明朝襦裙的平面示意图

明朝上襦下裙的服装形式，与唐宋时期的襦裙没有什么差别，只是在年轻妇女中间，常加一条短小的腰裙，以便活动，有些侍女丫环也喜欢这种装束。

耳坠

荷叶边团扇

金属项饰

双股发钗

身穿襦裙的明朝女子

明朝襦裙，上襦为交领、长袖短衣。裙子多为素白，即使刺绣纹样，也仅在裙幅下边一二寸部位缀以一条花边，作为压脚。裙幅初为六幅，即所谓“裙拖六幅湘江水”；后用八幅，腰间有很多细褶，行动辄如水纹。到了明末，裙子的装饰日益讲究，裙幅也增至十幅，腰间的褶裥越来越密，每褶都有一种颜色，微风吹来，色如月华，故称“月华裙”。

## 明朝时期的男性代表服饰

## 明朝时期的其他服饰

水田衣的平面示意图

水田衣是明朝一般妇女的服饰，是一种以各色零碎锦料拼合缝制成的服装，形似僧人所穿的袈裟，因整件服装织料色彩互相交错形如水田而得名。它具有其他服饰所无法具备的特殊效果，简单而别致，所以在明、清妇女中间赢得普遍喜爱。

穿水田衣的明朝女子

身穿补服的明朝官员

明朝补服平面示意图

补服是一种饰有品级徽识的官服，或称“补袍”或“补褂”。它是从明清时期开始出现的。明清时期的官员所用的补子都是以方补的形式出现的，制作方法有织锦、刺绣和缂丝三种。明朝的官补尺寸较大，制作精良，以素色为多，底子大多为红色，上面用金线盘成各种图案。明朝的文官补子绣有双禽，相伴而飞，而武官补子则绣单兽，或立或蹲。

## 清朝时期的服饰

**满族的旗装，外轮廓呈长方形，马鞍形领掩颊护面，衣服上下不取腰身，衫不露外，偏襟右衽以盘纽为饰，假袖二至三幅，马蹄袖盖手，镶滚工艺装饰，衣外加衣，增加坎肩或马褂。其造型完整严谨，呈封闭式盒状体，因此形象肃穆庄重，清高不凡，独树一帜，突破了几千年来飘逸的塔形衣冠，给世人留下了深刻的形象记忆。**

### 清朝时期的女性代表服饰

旗装以它用料节省、制作简便和穿着方便，取代了古代的衣裙，这是后人易于接受的主要原因。氅衣为清代的妇女服饰，氅衣与衬衣款式大同小异。衬衣为圆领、右衽、捻襟、直身、平袖、无开气的长衣。氅衣则左右开衩开至腋下，开衩的顶端必饰有云头，且氅衣的纹样也更加华丽，边饰的镶滚更为讲究。

## 清朝时期的男性代表服饰

纬帽

朝珠　瓜皮帽

清朝官服主要品种为长袍马褂。官帽与前朝截然不同，凡军士、差役以上军政人员都戴似斗笠而小的纬帽，按冬夏季节有暖帽、凉帽之分，还视品级高低安上不同颜色、质料的“顶子”，帽后拖一束孔雀翎。翎称花翎，高级的翎上有“眼”（羽毛上的圆斑），并有单眼、双眼、三眼之别，眼多者为贵，只有亲王或功勋卓著的大臣才被赏戴。

马靴

穿官服的清朝官员

清朝官服平面示意图

## 清朝时期的其他服饰

清朝女子的喜服制作精美而华丽，衣服上绣满了各式代表吉祥美满的花纹，并在衣服的下摆镶嵌珠宝，缀满流苏。

清代喜服的平面示意图

身穿喜服的清朝女子

清朝侍卫服饰平面示意图

清朝侍卫服饰

清朝侍卫的统一制服为圆领长褂配短上衣，长褂的衣袖为马蹄形，长可遮住手部。脚穿厚底长靴。头戴侍卫帽，帽子上插一根花翎俗称顶戴花翎。

# Lesson 02 结合现代审美观的古风人物造型

古代的服饰对于现代人来说有一种陈旧感，这是因为现代人的审美观和古代人的审美观存在一定的差异，因此我们在绘制古风人物的时候可以利用现代人的审美观来对古代的衣服做一定的改造。

## 让人物更加飘逸

中国古代的服饰给人的第一印象就是飘逸，长及脚部的裙子随风飘荡给人的视觉享受是无与伦比的。我们可以将这种印象加以渲染，使它更加符合现代人的审美。

### 让女性人物更加飘逸

传统造型的古代女性

在原本没什么装饰的发型中加入发辫的造型，将头部后方全部挽起的头发放下一部分绕于身前。

在人物头上两边加入绾发的造型。然后将额头边角的头发放下一些。

改变后的造型

放下一部分头发后会使人物显得更加年轻。通过改变使原本呆板的发型有了灵动的感觉。

## 其他男性飘逸造型

古风男性的飘逸除了表现在随风招展的长衣长褂上之外，还要在衣装的造型上进行一定的处理。例如左图所示，在服饰的肩膀位置交叉披挂类似于马甲的装饰条带，将护腰带进行一定的改造。其他的地方按照传统的宽衣长袖造型处理给人眼前一亮的感觉。

男性剑客的飘逸造型

现代的造型往往是在传统造型的基础上进行一定的改良。传统的长袖长褂虽然可以表现人物的飘逸，但全部都拖拖拽拽未免显得拖沓。我们可以将袖子部分进行简化，使得整体造型有松有紧，更有飘逸的感觉。

书生的飘逸造型

## 凸显出男性人物的形体

男性传统造型

通过衣服增加肩膀处的宽度

通过对男性肩部进行装饰来增加肩膀的宽度，例如毛领和皮革制成的护肩，以及翻起的衣领都能达到增加肩膀宽度的效果。

通过改变古代女性固有的装扮，将男性化装扮的元素加入到女皇的服饰中去，使女皇更具有一国帝王的威仪。

既能展现女性美又有庄严之风的肩颈设计

为肩膀部分添加向上翘起的马甲，除了装饰之外，也表现出人物的威严气质。

凸显女性美的腰部装饰

腰带上镶嵌宝石和其他装饰品。

华丽而富有特色的翘头履

调整之后的女皇服饰

## 高贵女皇的其他多种造型

飘逸的女皇造型

威严庄重的女皇造型

## 将几何类纹样运用于人物和道具

回字形几何纹样

将几何纹样运用于人物身上

将几何纹样运用在道具上

# Lesson 01 绘制场景前必备的基础知识

**绘制场景可不是拿起笔在纸上随意描绘就行，想要绘制场景就必须先了解透视知识，透视知识是众多画家在千百年地不断摸索下总结出的场景绘制经验，是绘制一切场景的基础。**

## 一点透视

**一点透视又叫平行透视，就是有一面与画面平行的正方形或长方形物体的透视。这种透视有整齐、平展 、稳定、庄严的感觉。**

一点透视的成像示意图

在绘制空旷的场景时，可以利用一点透视来表现其空间感，图中的道路以近大远小的状态向前延伸，最后消失在地平线上。

利用一点透视法绘制的平原

## 二点透视

**二点透视又叫成角透视，就是任何一面都不与画面平行的正方形或长方形物体的透视。这种透视使画面富有变化。**

二点透视的成像示意图

通常我们能够看到两个面的物体，都带有二点透视。

利用二点透视法绘制的古街

## 三点透视

**三点透视就是立方体相对于画面，其面与棱线都不与画面平行时，面的边线可以延伸为三个消失点，用俯视或仰视去看立方体就会形成三点透视。**

三点透视的成像示意图

三点透视较为特殊，需要通过特殊的视角才能看到，这种特殊视角是高于物体时的俯视视角，低于物体时的仰视视角。

利用三点透视法绘制的房舍

在绘制建筑物时采用三点透视可以最大限度地表现出建筑物的面貌，因为在三点透视状态下物体可以表现出三个面。

## 花卉与人物组合的画法

**1** 在画面中适合的位置绘制出人物的大体形态。

**2** 在人物后面将花卉组合的大体形状标注出来，注意人物与花卉背景要分开。

**3** 细致地标注花卉组合中的花朵和叶子的状态与朝向，为成稿的细部描画做准备。

花卉与人物的组合一般是以人物为主，花卉作为陪衬或是背景围绕在人物的四周。在处理这种组合的时候，要注意在绘制花朵繁复的花卉时，不要给人物添加太多的纹饰等细节，否则很容易使人物看起来有一种和身后的花卉贴在一起的错觉。

人物与花卉的组合

# 草地和树林

古风漫画中常出现园林或山野的场景，这些场景中必有的素材就是草地和树木。

## 草的画法

1 用单线标出草的形态。

2 沿着线条的形态画出草叶的厚度。

## 草地的画法

1 随意地用线条框出一个平面，并标出平面的透视线。

2 在平面中绘制出草丛，按照近大远小的原理，近的草丛要画的细致，远的草丛要画的随意简洁。

## 树的画法

1 根据树的生长特点，用单线条标出树干和树冠的大体形状。

2 标注出树干的粗细程度，确定整体光源并用线条标注。

3 绘制出树的细节，包括树干的纹路和树冠的形状。

## 树林的画法

设定一个空间，将树按照近大远小的规律放进空间里，并且要注意树木之间的距离。离镜头越近的树越大越清晰，离镜头越远的树越小越模糊。

树林

## 树林与草地组合的画法

1 在带有透视的四边形中画出对角线，两条线相交的点就是四边形的中点，由这个点引出一条和四边形水平平行的线条可将四边形平均分成两块，这种分割方法就叫做二等分法，也叫对角线等分法。用同样的方法继续等分，就可以了解四边形的透视效果。

2 把四边形当做一个平面，先确定草丛和树木的位置，然后根据近大远小的规律画出草丛和树木的大致轮廓。

树林与草地的组合

## 将人物放在带有草地和树林的场景中去

**1** 将整个页面用直线一分为二，为画面定位。

**2** 确定人物的位置，同时确定树木的位置和所占空间的大小。

**3** 描绘人物的大体动态，具体分割出人物与背景的位置关系。

人物与树林、草地的关系一般根据需要可以以人物为主，也可以以景物为主。在绘制这类画的时候要注意拉开人物与景物的距离，让人一眼就能看出画中所要表现的主题。

人物与树林、草地的组合

# Lesson 03 人文场景

**人文场景是指人们为了满足自己生活、生产或其他方面的需要而建造的房屋或其他景物道具等的统称。也就是说，不是大自然本来就有的，而是通过人的手创造、建设出来的景致就叫人文场景。**

## 宫殿

**宫殿是供帝王、帝后嫔妃举行朝会、大典及居住的地方。其规模宏大、凸显王权的尊贵。宫殿的营造有一定的原则，其中包括“三朝五门”之制、“前朝后寝”之制、“中轴对称”之制等。**

### 宫殿的结构

中国古代的殿堂式建筑，有单层和双层之分。屋檐突出，上面有许多的装饰结构。在绘制古式殿堂的时候，需要非常精致的描绘才能体现出宫殿的富丽堂皇。

不同样式的柱基。下大上小的造型，给人很稳的感觉。

宫殿建筑的细节涉及方方面面，柱基的雕刻十分精致，雕刻的内容以动物或植物为主。

## 宫殿的画法

1 用随意的长直线标注出画面的地平线和纵向中心线。

2 根据地平线和中心线的位置画出宫殿的大概形状。

3 在确定了较为标准的外形轮廓后，为宫殿添加细节。

4 继续添加宫殿的细节部分。

5 根据确定的视点绘制出地面的砖块，要注意透视感。

6 将宫殿的细节补充完整。

**7** 绘制宫殿墙壁上的细节。

**8** 完善宫殿其他部分的细节，绘制地砖。

**9** 最后对整体画面进行调整，画出宫殿旁树木的细节和宫殿后方上空的云朵。

走廊

走廊是古代富贵家庭庭院中必有的建筑之一，除了增加庭院的观赏度外，还可以供在庭院中游玩的人纳凉和休息。走廊一般采用石材地基和木材搭棚的组合方式修建，在绘制走廊的时候除了根据材质使用不同的笔触之外，还要注意走廊的透视效果。

走廊结构图

人造湖泊平面图

人造湖泊是庭院中必有的景致之一，根据庭院的大小和布局，人造湖泊有大有小。绘制湖泊时可以先画一个湖泊的平面图，用以标注湖泊的位置、大小和周围的景物。

人造湖泊

## 街道的画法

1 在确定的画面上先绘制一条视平线，并在视平线上确定一个视点中心，然后拉线标识出街道的位置。

2 画出近景中的房子，注意细节的表现。

3 通过事先拉出的透视线绘制街道上其他的景物和地面。

4 画出街道两边房舍的阴影，表现街道的透视感。

5 将街道最远处的景物用排线的方式虚化处理，然后调整整个画面。

# Lesson 01 构图的基本原则及方法

**构图不单讲的是一个人物的绘制表现，而是通过整页的画面构成来表达情感和主张。通过一些具象的页面构图，例如圆形构图、三角形构图、T字形构图等，可以让我们更加全面地了解古风的画面整体性。**

## 圆形构图

**圆形构图给人团实、饱满的感觉。画面给人的冲击力较小，体现出一种柔美温和的态势，让人觉得友好与安全。**

圆形构图的基本形　圆形构图的变化

圆形构图的基本要求就是整个画面要呈现一种环绕的状态，它们一般以一个点为中心，或是向外发散或是向内收敛或是层层环绕。同时因为画面内容是根据一个中心逐渐收紧或放松的，使整个画面产生一种流动的感觉。

只要符合圆形的环绕状态，不管是正圆形还是椭圆形都属于圆形构图。

圆形构图示意图

右图是以一个圆形球为画面中心点的圆形构图，通过画中角色的身体动作和衣服的动态，使整个画面呈现出近似于圆形的构图。由于采用了环绕的方法，使得画面既表现的稳定统一，又有一种平稳而舒缓的动感隐含其中。

圆形构图

## T字形构图

**T字形构图是一种较特殊的构图，它带给人一种随时都有可能倾覆的微妙平衡感。**

T字形构图的基本形

T字形构图的变化

固定T字形本身的形态，改变它在页面中的位置和大小来达到千变万化的效果。

利用人物双臂伸展开形成的T字形构图。

T字形构图示意图

右图是以单人为画面内容的T字形构图，通过人物伸开的双手和身体构成T字形的轮廓要素，为了不让画面过于呆板，将形成T字形横边的双手与形成T字形纵边的身体进行状态调整，让它们不是水平纵向地相交，而是带有一定的倾斜幅度。使人物的动作看上去不会太过呆板，也使画面有了一点点动感。

T字形构图

## 对比构图

**通过对人物大小的控制来体现对比的效果。这种构图法能够表现人物的主次、正反角色和实力的差距等各方面。**

对比构图的基本形　　对比构图的变化

这种构图给人视觉上强烈的冲击力，是海报、封面常用的构图形式。对比得巧妙，不仅能增强艺术感染力，更能鲜明地反映和升华主题。对比有多种类型，千变万化。

对比构图示意图

对比的类型很多，包括形状的对比、色彩的对比以及灰阶的对比。在漫画中主要体现为形状的对比，即人物大小的对比。大小的区别越明显，画面给人的视觉冲击越强烈。

对比构图

## 对称构图

**对称构图又叫等分构图，在表达人物的双重性格时较为常用，也可以表现出双主角的情形，有一种相互较劲、对比实力的感觉。**

对称构图给人稳定的感觉，可以体现出两个人的关系很稳固、很融洽，有一种无坚不摧的气势。

对称构图在人物轮廓上可以是一致的，但是在绘制人物的衣服和头发上则可以采取互补的形式。

对称构图示意图

对称构图

# 人物与建筑物的古风构图

建筑物

人物

将人物和建筑物的距离拉远，可以表现建筑物群，甚至是更大的空间。

将人物放在建筑物之前

人物在建筑物之前的组合结构图

将人物放在建筑物之前，可以在不影响人物表现的前提下充分地表现出人物所在地点的全景。

人物在建筑物之前的组合

左图的人物处于画面的中心位置，通过她身后的场景我们可以确定她所在的地点。再通过对她身后建筑物的描绘来表现人物动作状态的合理性，从而达到景物与人物之间的默契配合。

将人物放在建筑物之中

表现人物在建筑物内的画面时要注意透视和景深，不要把人物和建筑物画的粘连在一起了。

将人物置于建筑物内部时，由于建筑物的特殊性，要表现以人物为主以建筑物为辅的画面时，需要通过调整视点角度来完成。

人物在建筑物之中的组合结构图

人物在建筑物之中的组合

上图表现的是人物在建筑物内部的俯视镜头，这样处理可以使画面更具张力，可以极大限度地表现出人物的动作状态和室内的全貌。

## 人物身体的基本绘制

一个漂亮的漫画人物是由刻画细致的头部与身体组成的。

身体是人物构架的第二主体，好的身材会让人物更加具有魅力。

# Preface 序章 人物动态增加视觉冲击力

漫画中人物会根据不同的情况做出各种动作、摆出招牌造型，而具有张力的人物动态可以使漫画人物具有非常强烈的视觉冲击力。

无动态的漫画人物

没有动作的人物看上去会比较呆板，而且性格特点的表现也不够明显，整体的感觉会大打折扣。

人物全身的动态图

人物半身的动态图

# 第1章

我们知道，人物分为头部和身体两大部分，不同的头部与身体的比例，不同的造型特点，都会使漫画人物的形象发生变化。在这一章中，我们将通过分析经典漫画人物的头部与身体，学习头部与身体的基本知识，并根据所学绘制一个完整的漫画人物。

# 头部与身体的基础

## 经典漫画女性角色的全身形象

《守护甜心》中的日奈森亚梦

日奈森亚梦的身体比例

樱的身体比例

《魔法少女樱》中的樱

Lesson 03

# 绘制一个完整的漫画人物

学习了漫画人物的头部与身体的基本画法以及动态表现之后，接下来，我们学习绘制一个完整的漫画人物，了解每一个步骤的画法。

## 绘制人物头部的步骤

首先，我们来绘制人物的头部。从最基本的十字线、头部结构，再到轮廓、五官、头发，一步步地进行绘制吧！

1 首先画一个框确定绘图范围。

2 画出人物头部的大致轮廓。

3 画出人物大致的五官和形体。

4 细画五官，完善五官的各个细节。

5 用粗略的线条画出大致的发型轮廓。

6 画出瞳孔，并具体刻画身体部分的线条。

7 画出人物的衣服，衣服内部的结构线可以暂时先不管。

8 用橡皮擦掉五官上的十字线和衣服内部的结构线。

9 继续细化发型部分，同时画出蝴蝶结。

10 擦掉头部的结构线和其他部位的溢出部分。

11 画出瞳孔的黑色部分，并为其他部位添加阴影。

排线

一般使用排线来表现阴影与重色，注意间隔要规则。

只要按照各个步骤实行，可以很简单地刻画出自己满意的漫画人物。需要注意的是铅笔线的多次修改容易导致线条的凌乱，建议先在脑中刻画出大致人物形象再动笔。

完成图

## 绘制人物全身的步骤

**一步步绘制出人物的头部之后，现在让我们来学习人物全身的画法吧！在绘制人物全身时，我们适当画出人物的动态效果，让画面中的角色更有冲击力。**

1 首先勾勒出人物的头部轮廓。

2 用十字线标出五官的大概位置。

3 先在脑中设计一个动作，然后根据头部画出身体的大概结构。

4 根据脑中事先设定好的形象画出全身动态结构。

要刻画一个人的动态，首先要确定人物的头部，以头部为基点向下延伸。确定了全身动态结构以后，再动笔继续刻画。

5 画出五官的大概位置。

6 具体刻画五官形态。

7 确定瞳孔的位置，并调整其他五官的位置与形态。

8 根据结构草图画出人物的具体形态。

用简单的曲线表现人物的胸部。

去掉内部结构线，只余下表现外部形状的线条。

9 为了方便下一步的刻画，以及不让线条太过交错杂乱，我们需要先擦掉最初画的结构线。人体的细致结构已经可以替代结构线的作用。继续以身体为基础添加其他部位。

10 画出人物的大致发型。

11 根据结构设计人物的服饰，要富有动态。

12 画出鞋子的大致形状与结构。

13 根据头发的大致形态，细致刻画发型。

也许会有人觉得画好线条后再去擦辅助线很麻烦，这里教授大家一个小窍门。先用橡皮把线条擦得很淡，然后再沿着浅色的线条继续刻画即可。这样既免去了之后擦辅助线不小心擦掉主线的麻烦，又可以保持画面的干净整洁。

**14** 根据辅助线刻画衣服的结构，根据服饰结构为衣服添加褶皱。

**15** 擦除穿插在衣服线条中的身体辅助线，让衣服看起来是一个整体而不是透明的。

**16** 由于人物的姿势，需要为鞋子上的蝴蝶结赋予动态。

**17** 和衣物的绘制相同，去除脚部的辅助线条，注意鞋子与脚部的衔接。

**18** 设定一个光源，为人物添加阴影与表现瞳孔的高光。

**19** 根据衣物的褶皱添加衣物部分的阴影，以及用排线表现衣服的深色部分。

完成图

# 第2章

头部是漫画人物最具有魅力的部位，因此头部的绘制技法可以说是一个重点内容。本章将从人物的头部轮廓、五官、头发等基础开始进行讲解，并通过不同脸型人物的特征详细分析各种脸型人物的画法。

# 塑造有魅力的人物头部

# Lesson 01 头部的画法

**学习绘制头部，首先需要学习头部轮廓的画法，接着根据角度的变换学习绘制不同角度的头部。再通过“三庭五眼”的比例，掌握五官的分布与画法。**

## 头部的外形归纳

**头部可以理解成是由一个正圆形和带有尖角的半圆形组成的，整个头部最有变化的部分就是下颚。**

### 头部的基本结构

头顶用圆弧线表现。

正面头部的结构

头部是由不能动的颅部和可以动的下鄂组成的，下半部分的头部左右对称且呈倒置的鸡蛋状，我们可以抓住这个特点来绘制。

眼睛的位置大概在面部中间，具体位置视人物的实际情况而定。

正面头部的外形

注意鼻子是高出面部的。

侧面头部的外形

侧面的头部可以看成是一个三角形和一个圆的组合体，眼睛依然位于中线上，耳朵和眼睛在一个水平线上。

侧面的五官有一定的幅度。

侧面头部的结构

## 头部不同角度的绘制方法

圆圈是绘制人物头部最基本的几何图形。

正面的脸部可以通过圆圈在下面添加出下巴的轮廓。

侧面时，在圆圈的一侧画出脸部轮廓及下巴，颈部倾斜。

背面时，要在圆圈下方画出明显的颈部和耳背。

## 利用画鸡蛋的方法绘制漫画人物的头部

鸡蛋的轮廓

**1** 画出一个椭圆形，类似于鸡蛋的轮廓。

面部十字线

**2** 通过画出的轮廓，直接添加出十字线和耳朵。

**3** 根据头部的轮廓画出五官和头发。

下巴圆润

完成图

# 五官的定位方法

**为了更好地绘制面部五官，总结出了一个“三庭五眼”的比例分布。因此，在绘制五官之前，我们首先需要掌握的是面部五官的定位。**

## 什么是三庭五眼

“三庭五眼”是人的脸长与脸宽的标准比例，在绘制写实的人物时，可以根据这样的标准来进行绘制。

人物正面

发际线到眉端连线；眉端到鼻翼下缘；鼻翼下缘到下巴尖，上中下恰好各占1/3，称为“三庭”。

人物侧面

侧面眼睛宽度变窄，但“三庭“的比例分布规律同样适用。

## 不同年龄段人物五官的变化

年龄较小的人物眼睛占面部比例较大，五官看上去十分紧凑。

青少年眼睛缩小，面部会因为眼睛外形的变化而显得成熟。

成年人眼睛变得细长，眉毛和眼睛在面部的位置上移。

随着年龄的增长，人物的皮肤会松弛，眼角和嘴角会下垂，发际线也会后移。

# 不同角度的头部

**在漫画中，除了正面角度的头部之外，人物还经常会有不同的头部角度出现，例如正侧面、1/4侧面、半侧面、3/4侧面以及背面。每一个角度下的头部轮廓都不一样，而绘制方法也会发生变化。**

## 正面头部的绘制

根据人物的不同表现，头部的方向会发生变化，根据几何体我们可以绘制出不同角度的人物头部。

**人物正面的头部**

正面时，人物的头部可以从鼻梁部位画一条垂直线，垂直线的两边是对称的。

面部十字线

用圆圈画出人物的头部轮廓。

根据圆圈画出对称的脸部轮廓。

**几何体表现正面头部**

根据面部，从鼻子到下巴尖的位置画一条垂直线，刚好把人物的头部等分为两部分。

## 侧面头部的绘制

**1/4侧面头部结构分析**

当人物的面部出现角度的透视时，根据面部中心线，面部两边不等分。

**1/4侧面的头部**

1/4侧面的人物头部“面”的表现大概为1/2左右。

3/4侧面的头部

3/4侧面头部结构分析

当人物的面部处于3/4侧面时，根据面部中心线，面部两边不等分。

头发和面部表现基本各一半。

正侧面时，人物的鼻子和嘴巴的外形起伏比在其他角度下要明显许多。

正侧面的头部

正侧面头部结构分析

人物面部处于正侧面时，头部可以通过圆圈和椭圆形来绘制。根据圆圈等分头部，耳朵位于中心线上，面部表现在一侧。

人物的头部以背面表现时，只会看见后脑勺的部分。有时我们也可以微微调整一些角度，表现出部分脸部的轮廓。

侧背面的头部

侧背面头部结构分析

侧背面时，人物的头部可以通过圆圈来绘制，耳朵和部分的脸蛋轮廓在一侧表现出少许。

# Lesson 02 用简明的线条概括出头发

在漫画中头发是用线条来表现的，在了解头发的质感后通过归纳和选择适合的线条就能够很容易地将头发表现出来。

## 头发的生长状态

头发以头皮为依托，头皮上有无数用于头发生长的小孔，我们称之为毛囊，每一个毛囊里都能长出一根或一根以上的头发。头发有一定的粗细和韧度，头发越短越显得硬，越长越显得柔软。

### 头发的基本概念

**前额发际线**

前额的发际线是固定的，人物长出的头发不会超过前额的发际线。

**头顶发际线**

头顶发际线的位置根据人物发型的不同而产生变化。

**后脑勺发际线**

头发被平分成两部分扎起，在头部中间分出一条发际线。

人物的头发是根据发旋的位置来绘制的，在通常情况下，每个人的头部只会有一个发旋。

发旋以一点为中心，表现头发的线条向四周旋转绘制。

**头发的发旋**

## 头发的长度设定

短发的长度不会超过耳朵。
光头
头部以光头的形式表现的时候，可以在头顶侧面画出高光。
高光表现
短发的线条表现比较硬。
短发的表现
短发
短发的人物看上去会更加的精神干练，女性留短发看起来会有一种中性美。
中长发的长度一般在肩膀处。
超过肩膀的头发都属于长发,最常见的长发长度在背部或腰部位置。
长发的线条柔软，遇到物体会自然垂搭在上面。
中长发的表现
中长发
位于肩膀位置的中长发会因为长期在肩膀上触碰而卷起。
长发的表现
长发
长发能表现出飘逸和柔顺的感觉，可以加强女性的柔美感。

# 如何画出自然好看的头发

想要画出漂亮自然的头发首先要了解头发的生长规律和质感状态，然后选用不同的线条来表现不同质感的头发，当然在开始画之前还需要了解头发的长度、厚度和造型等等。

## 掌握头发的厚度

漂亮的发型是表现人物必不可少的。

发量的三个基准

少发量结构图

发量较少的人物头发与头部间距较小。

少发量效果图

## 不同发型的绘制步骤

中等发量结构图

在一般情况下，人物的头发都是中等发量表现。

中等发量效果图

多发量结构图

多发量的人物头发整体会给人一种蓬松感。

多发量效果图

## 了解头发的质感变化

头发是运用线条绘制的，通过线条的不同变化，头发的质感也会受到影响。

直发柔顺自然。

卷发弯曲有韧性。

发尾微微上翘。

### 直发表现

绘制直发时线条需要尽量流畅，但是因为头发本身带有弹性，所以尽管是直发线条也要微微带弧度。

### 卷发表现

和直发不同，卷发需要线条的波动比较大。发型越卷，线条的起伏越频繁。

## 绘制直发的方法

在绘制直发时，用比较平直的曲线绘制，而不是坚硬的直线。

弯曲的弧线

根据轮廓走向画出细节。

用简单的曲线画出发梢。

**1** 根据人物的头部轮廓，绘制出长直发的简单轮廓。

**2** 通过简单的线条补充完整头发的轮廓。

**3** 绘制人物头发的细节，添加出重色及阴影。

## 绘制卷发的方法

在绘制卷发时，注意线条的弯曲，可以通过打圈的方式绘制出大波浪效果。

**1** 根据人物头部表现出卷发的简单轮廓。

**2** 用弯曲的线条补充完整卷发轮廓。

**3** 细化人物头发的细节，添加出重色及阴影。

## 简单地表现头发的色调

表现头发色调的方法有很多，我们可以将头发的色调简单归纳成四种颜色，分别是白发、金发、灰发和黑发。

### 白色头发的表现方法

白色的头发通过线条和留白表现出颜色，淡淡的排线表现头发的阴影，主要起到突出头发层次感的作用。

画出头发的轮廓。　根据轮廓画出细节线。

白色短发少女

### 金色头发的表现方法

金色属于浅色系头发，在绘制时可以适当地增加一些排线来表现出灰度，通过灰度来反映金发的高光。

画出头发的基本轮廓。　通过排线留白表现出高光。

金色中长发少女

## 灰色头发的表现方法

灰色的头发整体都会有灰度的表现，通过密集的排线可以画出头发的灰度，通过留白可以表现出高光。

高光表现

用灰色的线条表现出层次。

画出头发的基本轮廓。　用密集的排线画出灰度。

灰色长发少女

## 黑色头发的表现方法

黑色的头发属于深色系头发，在绘制时可以落笔重一些，用密集的排线表现出黑色的头发丝，并通过留白表现出高光。

画出头发的基本轮廓。　用密集的排线表现出黑色头发。

黑色马尾少女

## 表现金色天使圈的方法

1 画出人物头部的完整轮廓。

2 注意人物头部的轮廓，找出头顶高光的位置。

3 运用排线，画出天使圈，注意落笔不能太重否则会失去光感的效果。

运用排线的方法画出天使圈效果。

金发少女

金色的头发在漫画中通过较轻的排线表现颜色，天使圈是金发的特点之一，一般位于头顶，主要是表现金发的高光。

## 不同角度的身体

**在学习了骨骼的组合以及肌肉的分布之后，让我们试着绘制不同角度的身体。人体在不同的角度下，身体各部位的表现都各不相同。**

### 正面角度身体的基本形态

人物正面的肌肉构成。

正面角度的身体能够看到构成身体的每一个部分。

人物正面的骨骼。

正面角度是基础中的基础，一切动作都是以此为基础转变的。

注意阴影要随着人物的肌肉结构起伏。

此时人物的重心在左脚，右脚平衡身体即可。

人物的重心要处于身体正中，不然会给人快倾倒的感觉。

### 正面角度身体的画法

**1** 先确定人物的头身。

**2** 根据头身画出正面人物的大致骨架。

**3** 再根据骨架画出人物正面的肌肉起伏。

**4** 以步骤3为基础画出人物正面的具体形态。

## 侧面角度身体的基本形态

侧面要注意表现人物的体征。

头部是衡量人物结构的基础。

胸部与臀部挺翘。

高耸的胸部表现了人物女性的特征。

女性的臀部脂肪较厚，前凸后翘就是形容女性身体特征的。

女性的肌肉较少，且骨架纤细，使得少女的身体给人流畅优美之感。

人物要有重心才不至于倾倒。

侧面人物比正面更能体现人物的体征。例如女性高耸的胸部与挺翘的臀部，男性则是厚实的胸肌与紧实的窄臀。

## 侧面角度身体的画法

**1** 确定人物的头身比。

**2** 根据头身画出侧面人物的大致骨架。

**3** 再根据骨架画出人物侧面的肌肉起伏。

**4** 以步骤3为基础画出人物侧面的具体形态。

## 背面角度身体的基本形态

人物的背面结构较正面结构更为简单，女性的背面腰肢纤细、臀部挺翘，男性则是背部宽厚、腰部粗壮，且臀部较窄。

头发会因为蓬松而高出头皮。

女性的腰部很纤细，男性的粗壮。

人物都要有一个重心，偏离了重心会给人要倾倒的感觉。

## 背面角度身体的画法

1 确定人物的头身。

2 根据头身画出背面人物的大致骨架。

3 再根据骨架画出人物背面的肌肉起伏。

4 画出人物的具体形态。

## 瘦弱型女性的绘制要点

1 大概画出手的轮廓。

2 根据结构画出手部。注意手掌要细长，手指要纤细。

3 与手掌连接的腕部是手臂部分最细的部位。

绘制瘦弱型女性时，要注意四肢必须纤细，腰部要纤瘦。

躯干部分是身体的主体部分。

胯部是连接大腿与躯干的重要部分。

根据结构连接人物身体躯干的上下部分。

1 先用几何图形画出手臂的大致结构。

2 根据结构画出手指与衣物的皱褶。

3 擦除多余的线条，检查结构有无错误。

## 特效渲染人物的情绪

**特效也是漫画的一种特殊表现，绘制不同的特效可以渲染出人物不同的内心情感。常见的有速度线、集中线、渐变、网状、点状等特效。**

### 常见的特效

渐变网点一般用于表现人物沉重的心理。

集中线一般用于表现吃惊或者突发事件。

温馨的点状特效一般用于表现温馨的心理。

### 特效的应用

特效也是表现人物心理必不可少的一项表现技法。

描绘出人物吃惊的表情。

搭配以集中线的特效。

表情和特效的结合表现了人物瞬间的惊讶。

描绘出人物高兴的表情。

搭配以温馨的效果图。

两者结合表现出温馨的气氛。

责任编辑：陈建华 / 肖 辉
封面设计：康莲月 / Paine
策划出品：亿卷征图

基础造型
脸型精解
表情刻画
魅力塑造
身体雕塑
动作分解
情绪表现

10

Excellent Comic Sketching Techniques

销售分类：艺术/动漫/漫画技法
ISBN 978-7-5170-0411-0

定价：39.80元

# Preface 序章

## 所有漫画风格都源于变形

无论是漫画中的人物、道具还是场景都是由真实事物变形而来。变形率是漫画风格的重要依据。下面来看看同一个人物由于不同的变形率所导致的风格差异。

写实风格：变形率<50%（设定值）

非典型的少年风格（本书主要风格）：60%<变形率<80%

Q版：变形率>100%

漫画的所有风格与真实人物都有或大或小的差异。不同的风格选择依据题材而定。例如表现恋爱题材的漫画适合使用少女风格。

少女风格：80%<变形率<100%

## 同一角色不同表情的绘制

喜怒哀乐的程度变化在同一人物的脸上如何表现，下面来了解一下。

从微笑到大笑

从吃惊到恐惧

从不满到发怒

从担心到大哭

# Lesson 02 使用头身圈准确绘制人物的头身比

如何使用头身圈作为基准绘制准确的人体比例，并为同一个人物做头身比的变形是本节的主要内容。

## 使用头身圈画人体的方法

可以采用头身圈模板来绘制人体,其中的关键是找到7个标准点的位置。

根据这些位置绘制出人体的结构图。再由结构图绘制出人物的具体形象。

绘制侧面时也可以利用头身圈找准这7个点的位置进行绘制。

7头身

# Lesson 03 不同人物头身比例的刻画

影响人物头身比例的主要因素有3点：身高、年龄和Q版化。下面首先来了解一下人物在不同年龄阶段的头身比变化，再逐次讲解如何利用身高和Q版化对不同人物进行头身比刻画。

## 从幼儿到老年的头身比变化

从幼儿到老年会经历一个抛物线走势的头身比变化，在高中到成人时期会经历头身的相对稳定期。下面以一个人物为例看看其在不同年龄阶段有怎样的头身比变化。

“→”代表生长趋势。

**婴儿时期**

真实比例为4~4.5头身。注意这里与Q版4头身是不一样的。

**幼儿时期**

身高变化迅猛，普遍为5~5.5头身。

**小学时期**

身体快速发育，基本达到6~6.5头身。

**初中时期**

生长较慢的话一般为6~6.5头身。生长较快的话可达到7头身。

**高中时期**

身体基本发育完全，身高趋于稳定。女生一般为7头身，男生可能达到8头身。

下面来看看将8头身的女性人物分别转化为4、3、2头身Q版人物的效果。

## 正面

## 半侧面



头颈肩连接不正确的情况。

半侧面头颈肩连接图。

### 半侧面半身像的绘制流程。

1 绘制出半侧面半身像人物的立体结构。注意颈部的穿插。

2 在头部添加头发和五官，并画出锁骨的位置。

3 细化各部分细节，涂黑瞳孔，是眼睛亮起来。半侧面半身像绘制完成。

## 正侧面

正侧面观察，颈部穿插在后脑勺部位。

正侧面时锁骨发生透视变形而凸起。

男性的锁骨线更加明显。

## 背面

绘制颈肩背面时注意斜方肌、颈部、头部线条的交叉叠压关系。

斜方肌背面

后背颈肩连接的状态。

## 颈肩的透视

视平线

灭点

半侧面俯视的情况下，肩部会产生两点透视。锁骨和后背的延长线相交于视平线的灭点。两肩相交于另一个灭点。

这时锁骨和后背线共同显示出肩膀的厚度。

仰视时锁骨线平直，并与斜方肌相交。
低头或俯视时锁骨变形为曲线并向斜方肌环绕。
仰视时，颈部变短，肩膀视觉上产生了耸肩的效果。
向后弯曲环绕。
低头人像的绘制流程。
1 绘制出人物低头的模型图，注意肩膀厚度用三角区表示。
2 大概画出人物的五官和锁骨的形态。
3 确定发旋位置，画出头发的大致造型。
4 刻画发丝、五官等细节，低头人像绘制完成。

## 胸部的表现

胸部是性别特征的重要表现，绘制逼真的胸部能增强人物的真实感。下面着重以女性胸部为例为大家详细讲解胸部的绘制技巧。

挺胸时锁骨凹陷处与两侧乳头的连接呈正三角形，如果含胸锁骨凹陷处的夹角会变小。

**正面**

女性胸部呈水袋状。朝向左右两边的外侧。

**侧面**

侧面呈钓钩状。

**女性正侧面的绘制流程。**

1 绘制出人物侧身的大致结构，注意女性乳房的轮廓形状。

2 添加嘴唇、侧面锁骨、乳房内侧延伸线以及肩膀的大致轮廓。

3 为人物添加五官和发型。

4 细化线条，突出人物的细节表现，完成。

女性胸部有大小的差异，一般来说，乳房越大，下垂得越厉害，所以绘制时要注意大小的细微变化所带来的不同。
胸部较小。
胸部适中。
胸部丰满。
会形成乳沟。
胸部较丰满时，不仅胸部的体积较大，而且较下垂。
不能将乳头朝向一个方向，这种绘制方法不属实。
半侧面
离视点较近一侧的胸部乳头是正对观测者的。
单手抬臂时，抬起的一边胸部比另一边胸部高。
较大角度
看见较开的距
男性胸部
男性
平多肌

较大角度的俯视，在胸部中间会看见较开的距离。

光源在上时，胸部下半部分会出现阴影。

绘制仰视角度的胸部注意胸线是向上弯曲的。

穿内衣的效果。内衣有抬胸的作用，因此会产生较明显的乳沟。

**男性胸部的绘制技巧。**

男性胸部从结构上看与女性胸部有很大的区别，扁平多肌肉是其主要特点。

腰部和臀部是身体自然的过渡连接，男女的差异比较大。
下面来学习如何刻画人体的腰部和臀部。

## 腰部与臀部的刻画

人的躯干由胸部、腰部和胯部连接而成。将这3部分用球体代表，胸腔的体积最大，胯部其次，中间连接处的腰部是最细的。

肩宽与盆骨宽度相当，腰部较细。总体呈葫芦形。

可以使用海绵卷来表现腰部的形态。

男性的躯干，盆骨
窄，肩膀较宽，总体呈
三角形。

**正面**

绘制腰臀部的正面时，注意与胸部自然过渡。腰部内收，肋线与肩膀横切面要对接。

**背面**

绘制背面的躯干，在于胸部位置对应的背部有V形肩胛骨，并且要绘制出脊椎线。

**半侧面**

绘制半侧面时离视点远的肋骨向外凸出，背部线条与腰部自然连接形成凹度较大的曲线。

**正侧面**

绘制正侧面时注
体呈S形，小腹部有
凸起。

**在绘制腰臀部时有什么要点呢？下面一起来学习。**

后仰时背部和臀部会形成褶皱。

弯腰时人体背部会有拉伸，小腹部会产生褶皱。

行走时注意，挺胸时腹部的中心线会向外凸出。

**侧身弯腰的绘制流程。**

1 首先用简单线条画出人物各部分的动态，注意中线向右弯曲。

2 根据“铁丝人”画出人体模型。

3 添加人物的五官及衣服的轮廓。

4 做细节处理，突出眼睛和衣服的色调。

侧身弯曲，腰部也会产生相应的褶皱。如果着装，在弯腰处会形成大量的挤压褶皱。

女性的大腿和耻骨之间刻画出三角形漏空，会使角色看起来纤细有骨感。

臀部基本上是并排两个椭圆形。

如果绘制成正圆形就会产生缺乏重力的不真实感。

半侧面时的臀部离视点近的一侧会遮挡另一部分的区域。

臀部也有一些动态变化，比如常见的坐姿。

男性的臀部可以绘制得有肌肉感些，线条使用较硬的质感，显得比较真实。

身材比较健美的男性一般会有6-8块腹肌。绘制时用排线简单表现其阴影即可。

绘制坐姿时，臀部拉伸，腿部的截面与地面垂直。

## 绘制有魅力的后背

在实际剧情中，只有正面表现人物是不够的，有时还需要表现人物的背面。本小节来学习如何绘制有魅力的后背。

人体后背裸身图

人体后背着装图

背面加部分腿部动作

本例中人物右腿被遮挡，左边小腿产生明显的透视效果。

海绵卷示意图

绘制背部动作时，手臂的结构和动态也非常重要。准确绘制手臂的动作和透视变形是绘制背部结构的重要一环。

手臂和手是人体四肢的重要组成部分，也是上半身动作表现的最首要部位，现在来学习人体上肢的刻画方法。

手肘位置

手腕位置

前臂

上臂

人的手臂由上臂和前臂组成。两部分的长度约为1：1。

从背面观察手臂，手肘关节要用短线刻画出来。

凸起

绘制平伸的手臂时，注意肘部骨骼的变化。

在肩关节处，手臂与背部形成了一个凹陷区，这就是通常说的腋窝。

凹

凹

手臂弯曲时，肘关节的凸起成锥形，两侧的凹陷要刻画出来。

肱二头肌大小决定手臂的强弱。

男性的手臂肌肉发达。肌肉分区可用排线刻画出细节。

2. 手的绘制
3个关节
手掌的厚度约为3厘米。
掌心有明显的纹路，值得注意的是，拇指和小指产生的纹路。
人的手一共由14个关节组成，除大拇指是2个关节以外，其他4指都是由3个关节组成。
大拇指的运动是左右运动。
其他4指则一般为前后运动。
灭点
视平线
灭点
手也是符合透视原理的，当手指并排时位于前方的手指看起来更长更粗。
手掌的绘制流程。
1 画出手掌的几个分区。
2 刻画出手指的形状。
3 刻画细节，绘制出掌纹。
4 擦掉辅助线，清理线稿，完成。

握拳的手势

除大拇指外的4指形成3个平面，指尖的平面被掌心包裹。

握拳的外侧面

握拳时手掌的横截面呈倒V形。

**了解了手的基本画法后，来学习一下一些手势的绘制技巧。**

胜利手势。食指和中指呈V形。绘制时注意两指的长度有差别。

测量的手势。拇指与测量指形成一定的夹角。上图是以食指为测量指。

一个侧面下的指引手势，食指与拇指连接，形成一个坡面。

竖大拇指的手势。与握拳的手相似，只是拇指竖立。

招揽的手势。该手势手掌轻轻卷握，手指放松，食指伸出并上下摆动。

放松的垂下。注意手在放松下垂时，小指比其他3指更为卷曲。

轻掀帽檐的手势。

绘制时注意食指和拇指轻轻贴合，食指弯曲，拇指伸直。

抬眼镜的手势与掀帽檐的手势一样。

**握东西是常见的手上动作，下面我们来学习“握”的画法。**

所握物体的粗细不同，“握”的手势也有很大的差异。握啤酒罐和握粉笔的手着力点是不同的，前者靠掌心；后者靠食指、拇指的压迫。

握麦克风。

4指和拇指圈成一个漏空的缝隙，缝隙的大小取决于物体的体积。

拿

抱

提

## 腿部和脚的构造与刻画

腿部与手臂共同组成了人物的四肢，它承担着诸多功能性的作用，比如走、跑、跳等基本姿势都由腿脚完成。下面来学习绘制腿和脚部。

### 1. 腿的绘制

人的腿部是由大腿、膝盖、小腿3部分组成。大腿与小腿的长度比约为1：1。

半侧面的小腿肌肉向外侧显现。

侧面的腿部走向呈S形。

背面的膝盖处有横T形腘窝。

#### 人腿的肌肉与外形轮廓

小腿以膝盖为圆心做半周运动。

脂肪丰富的腿部平滑，大腿较粗，适合用于女性的绘制。

肌肉型腿部能见肌肉的凸起，小腿肚很大，适合绘制男性角色。

## 2. 脚部的绘制

脚背离地面的高度就是脚掌的平均厚度。

脚部示意图

脚背的横截面呈拱形。

正面

背侧面

脚部的外侧面和内侧面画法基本一致，区别在于内侧面大脚趾离视点近，外侧面小脚趾离视点近。

绘制时注意足弓的高度。

脚背的拱形扇面在侧面角度下的形态。

外侧面

**一些不同的脚部动态。**

相对于手来说，脚的动作较少。下面介绍几种典型的脚部姿势。

翘起

这时要绘制出部分脚底，并注意脚的透视。

足尖用力

脚趾关节弯曲，呈Z形。

踮脚

后跟抬起，脚掌点地。

## 绘制穿鞋的脚

鞋子的立面拆分图

任何鞋子都由后跟、鞋面、鞋底和鞋帮组成。高跟鞋也不例外，只是鞋底上加高了鞋跟。

高跟鞋正面。

绘制合脚的鞋子，注意鞋的大小不要与脚差异太大。

鞋的侧面角度的绘制要与脚的角度保持一致。

正面的鞋不见鞋跟部分。前掌因为透视变大。

靴子实际上就是在普通鞋子上加高了鞋帮。筒形开口的大小要与小腿粗细合适。

在运动中，鞋子根据脚的动态会产生扭曲或挤压。

## Q版角色手脚的变形

Q版角色的手脚相对于写实的手脚产生了很大的变化，减少手指和关节是变形的要领。

**下表反映了正常头身到4、3、2头身的手脚的变化。**

| 正常头身 | 4头身 | 3头身 | 2头身 |
| --- | --- | --- | --- |
| | | | |
| | | | |
| | | | |

# Lesson 02 绘制准确的人体主要靠3条线

要绘制准确的人体主要找准中心线、耻骨线和肋线的位置及变化。下面进行详细介绍。

## 中心线是保持人体平衡感的命脉

中心线是将人体分为左右两边的虚拟直线，掌握中心线的意义在于绘制出对称准确的人体。

人体以中心线为基准呈左右对称。

假设将人体放在鸡蛋里。半侧面情况下，中心线将朝扭转方弯曲，大致呈C形。

当面部和身体的朝向相反时，虚拟的中心线将发生扭曲，大致呈S形。

如果沿中心线绘制出半边人体。

镜像复制后可以得到一个完整的人体。

半侧面的中心线状态。

## 耻骨线是决定人体比例的关键

之前在人体比例章节中学习过耻骨线将人体大致分为等长的两部分。接下来学习如何利用耻骨线绘制身材修长的人物。

耻骨

下面左右两图上半身长度一致。

右图的耻骨线位置在身高的1/2处。

小孩的耻骨线位置较低，一般在身体的1/2以下。

要绘制身材修长的人物，可保持上身长度不变，只用拉长腿部的长度即可。这时耻骨线的位置就在身高的1/2以上了。

## 肋线体现人体的存在感

肋线是一条表现身体厚度的虚拟辅助线，它纵贯腰际、下达脚踝，将身体分为前后两个部分。

肋线的位置

人体立方体示意图

由于胸腔向前凸起，因此肋线分出的前半部分比后半部分宽。

肋线的起源在腋窝的中心。

肋线也是服装重要的裁剪线。

## Lesson 03 设计一个完美的裸身像

在学习了身体各部分的画法后，下面来现场观摩一个美少女裸身像的绘制流程。

### 从中心线开始绘制

绘制之前，首先要定位人物的中心线朝向，以便画出接近准确侧面的人体。下面来看看具体的绘制过程。

1 绘制出人物的头部轮廓和身体中心线的位置。

2 定位出肩、腰、耻骨的位置。

3 画出面部十字线，开始从上至下绘制身体轮廓。

4 画出肩膀，并在头长的2倍长的地方绘制胸部。

5 绘制出身体的宽度。注意女性腰部的内收曲线。

6 开……出……

8 ……

6 开始绘制人物的下半身。勾勒出人物右腿的外形。

7 擦掉下半身的中心线，以便绘制右腿。

8 开始绘制人物的右腿，注意两腿之间要留出三角区，以显示女性角色身材的修长。

人物的躯干绘制完成。

9 为人物添加比例适中的双臂。

注意这里手部不用刻画得太细，只用画出其大致轮廓即可。

## 设计人物的五官和发型

**绘制好人物大致的裸体轮廓后，开始给人物添加有个性的五官和发型。**

1 开始设计人物的服装，首先绘制出人物上衣的衣领。

2 设计适合人物的发型。这里将人物定位于成熟的御姐形象。

3 在此，人物的大致外形已绘制完成，然后从眼睛开始刻画细节。

眼睛刻画完成，注意两眼的大小、位置都要对称。

4 刻画脸型。这时可以将画面随时旋转，以便画出对称、漂亮的瓜子脸。

5 然后从刘海处开始绘制头发。注意头发的绘制要用顺滑的笔触。

6 头发绘制好以后开始刻画身体的局部。这里从锁骨的绘制开始。

7 加深胸部的线条，修改和调整最初的草稿线。

8 刻画出人物两腿之间的区域，这里可以用较重的笔触体现体积感。

9 细化手指，并加深手心的色调，体现出立体感。

10 画出左手臂腋下的发丝，注意与肩上的发丝走向一致。

11 刻画出膝盖处的凹陷，用细小的排线表现。

12 擦去被手臂遮挡的身体轮廓线。

13 刻画抬起的左手臂。

14 对左手的手形进行刻画。注意这里要突出手腕的关节。

15 最后用橡皮清理线条，将不需要保留的辅助线擦去。

16 对人物的瞳孔进行涂黑，人物裸身像绘制完成。

完成后可以将画纸对着光线进行镜像检查，有觉得别扭的地方立即修改。

## Lesson 04 身体不同侧面和视角的表现

平视、俯视、仰视，以及正面、侧面、背面共同构成了人体的三维角度，在这些视角下的人体该如何表现，是本小节探讨的重点。

### 水平视角下不同侧面的表现

平视状态下正面、背面、侧面、半侧面的身体有着不同的表现和绘制方法。

#### 1. 正面、背面

女性的正面躯干基本上呈正三角形。

男性的正面躯干基本上呈倒三角形。

女性的小腿可以绘制得稍微内曲一点，表现出羞涩的感觉。

人体背面与正面的外轮廓是基本一致的，注意肩胛骨和臀部的表现以及手脚的正反表现。。

以背面绘制为主体的动态表现。

女性正面

男性正面

人体背面

高低视角下人物的身体表现
俯视和仰视是绘制人体的难点，下面来看看这两种人体在这两种视角下的表现。
1. 俯视
俯视示意图
俯视是观测点在物体上方形成的观察效果。
俯视角度下人体的身体长度变短，因此头部显得很大。
可见肩膀的厚度。
俯视身体的绘制流程。
1 首先画出俯视状态下的人体动态骨架。
2 勾勒出动态下的动态结构。
轻微俯视的情况下人体的变化不大，但是肩膀的厚度能表现出人体的俯视状态。
1 Chapter 准备好就开始画吧
2 Chapter 人物头像的绘制
3 Chapter 了解人体先从比例开始
4 Chapter 绘制人物的全身像
119

离视点近的肩膀看
起来又宽又大。
上臂要比下臂明显
要长。
大角度半侧面俯视
的情况下，离视点远的
一只脚被腰部遮挡。
俯视角度的臀部，视觉上变小。
大角度半侧面人体结构
正面的大角度俯视下胸部会遮
挡腰部和腿部的部分区域。
头顶位置
背面的俯视，小腿肚比脚踝要
大许多，那是由于小腿肌肉凸起造
成的视觉误差。
脚背会露出来，并变得很小。

## 2. 仰视

仰视是指视点在物体下方产生的视觉效果。

仰视到一定程度时，可以看见躯干下方的中心点。

仰视效果使女性的臀部、腿部变大，感觉丰满、性感。

仰视下手在视觉上比较突出。

在人体变形时注意各部分的比例尺寸。

在运动状态下，轻微仰视能增强人物的动态感，特别是跑动和跳跃。

该人物的臀部、腿部有明显的透视变化。

右脚的位置离视点最近，因此最突出。

**仰视跑动的绘制流程。**

1 用简单线条勾勒出人物动态特点，注意仰视的关节点可以画得大一些。

2 在步骤1的基础上添加人体的各部分结构。

3 在人体结构上添加具体造型。

4 细化各部分的细节，绘制完成。

## 瘦骨嶙峋的体态刻画

瘦弱体态整体上内收，身体关节大而突出。

# 第5章

漫画的画面是由众多人物动态的瞬间镜头组合而成，绘制准确的身体动态是绘制漫画的基本要求。本章结合人体动态的基本原理，看看如何画出精确并有漫画感的动作。

# 人体动态基础

# Lesson 01 人体的运动原理

人的身体是由关节连接的，所有部位的运动都是以关节为中心点进行的。

## 人体各部分的运动规律

颈肩、腰胯、腿臂等部位的运动构成人体动态的重要环节，这里将腰胯运动放到后面详细讲解，先看其他4个部位的运动原理。

### 1. 颈部运动

颈椎理论上可以做到180°的旋转，以及上下左右的运动。

颈椎关节是头部运动的核心。

低头（向下运动）

抬头（向上运动）

头部的左右运动。绘制时注意头发的走向始终保持垂直。

右偏

正

左偏

左右的扭转与左右运动不同，是以颈椎为中心，向左或向右的扭动，后面的章节会详细讲解扭头的画法。

侧面的扭头，面部为半侧面状态。

背面的扭头，面部不宜画得太正，正侧面为好，否则有些别扭。

## 2. 肩部运动

肩部运动是由锁骨、肩关节、斜方肌共同完成的。

放松状态下的肩部自然下垂

刻意垂肩的情况。

垂肩到一定程度会引起腰部的弯曲。

手提重物时，肩膀向上收紧，形成耸肩动作。

10kg

**放松时垂肩的绘制流程。**

1 用圆圈表示关节，绘制出人物放松垂肩的动作。

2 在动作图基础上绘制出人体结构。

3 添加五官和发型的大致轮廓。

4 刻画各部分细节，画出人物锁骨、肚脐等局部。

### 3. 手臂运动

手臂的动态多种多样，在第4章已进行过介绍，可以查看前面的内容以巩固该知识点。

绘制手臂的运动时，主要注意随着手臂的拉伸和收缩，而造成的身体结构上的变化。

## 要动感就要“扭”起来

很多学习者对画出动感流畅的姿势深感头痛，其实只要将人物的腰部进行合理扭转就可以轻松解决动态僵硬的问题。

着装后，
人体的扭动主
要表现在衣服
的褶皱上。
轻微的扭动，
虽然幅度很小，还
是比僵直的动态更
有张力。
以腰部为中心
形成的扭动。
人物的上半身有向右转动的
趋势，而胯部则朝向正面。
但是扭动的姿势不能过分，有时候过分的扭动会使动作反而变得别扭。
正常的接球姿势
上身刻意的扭动使人
物失去重心。
整个动作失去了平
衡。几乎是不可能完成的
过分扭动。

回身时身体扭动的状态。

上半身扭转，下半身朝前方，腰部形成拉伸褶皱。

回身的绘制流程。

1 画出人物背面转身的动态结构。

2 根据动态结构画出人物的身体结构。

3 为人物添加上五官和发型。

4 刻画人物的五官并为其添加上合适的衣服。

# Lesson 02 绘制经典的上半身动作

上半身动作是人物动态表现的根基，躯干的侧转和扭动主要靠脊椎完成。下面详细了解一下上半身动作的绘制技巧。

## 绘制弯曲的上身动作

上半身的弯曲主要分为左右侧弯、前倾和后仰4种典型的状态。

侧弯腰动作的绘制流程。

1 画出弯腰的姿态。

2 画出人体结构图，注意胸部受重力向下。

3 添加人物的各个细节。

4 细化人物的各部分细节，涂黑短裤以丰富画面色调。

胸
背
躯干的前倾和后仰，从正侧面进行观察。
前倾
后仰
正面看弯曲的腰部被胸部遮挡。
腹部会产生很多的向下弯曲的褶皱线。
上半身在正常情况下能弯曲到以下两个极限。
前弓
后仰
正侧面后仰
半侧面后仰
半侧面后仰，腰部以上部分呈仰视状态，而以下部位则是平视状态。
5 Chapter 人体动态基础
6 Chapter 绘制服装和道具
7 Chapter 给人物搭建一个场景
8 Chapter 漫画后期处理的技巧

对脚底进行极度夸张变
形，表现出人物踢腿一瞬间的
力量感。
身体与腿的比例失衡，造
成了踢腿瞬间的冲击感。
镜头在踢出腿的斜下方。
腿部线条的虚化表现出
速度感。
仰视效果。
镜头在踢出腿的下方。
人体上半身的扭动表现出
踢腿的招式为360° 的回旋踢。
从下往上看的臀部结构。

头侧向一边也是痛得大叫的典型特征。

跌倒在地表现疼痛得已经无法支撑身体的直立。

低垂的头加上面部的阴影线，表现出强忍疼痛的表情。

腹部疼痛的典型动作是双手捂着肚子，半蹲或全蹲在地上。

身体侧弯，表现腰部疼痛。

上身前倾，可见肩膀的厚度。

双膝紧闭是女孩子疼痛时的特点。

有时候手腕的疼痛也可以放到腰间按压。

耸肩也可以很好的表现出人物内心的喜悦，下面看看不同耸肩的情况代表的含义。
不耸肩的话，没有激动的感觉。
耸肩表现出人物情绪激扬。
使用半侧面的耸肩动作更有助于表现激动的情绪。
开心激动的表情。
双肩上提，两手握拳，并有向外翻开的趋势。
如果手伸得太直就比较做作了。
向外翻的拳头怎么画？
掌心握拳。
掌心握拳的仰视效果。
准备起跳的瞬间，单腿离地。

高兴得抬手，但没有跳起。

双手伸直，并起跳，表现出更加激动的情绪。

一只手弯曲、一只手伸直，表情扭曲，是典型的打哈欠动作。

**开心跳跃的绘制流程。**

1 先绘制出两臂张开、两腿弯曲的动作走向。注意脊柱线向右上方弯曲。

2 根据动态图添加人体的结构轮廓。

3 在人体结构上添加人物五官、发型以及服装的大致造型。

4 细化五官、服饰等细节，深化手套、领带等部分的色调，完成。

托住头部的手势。

手撑地坐，一腿弯曲、一腿伸直也表现出人物的放松状态。

两腿紧闭的话显得较为拘谨。

身体倾斜、两腿自然分开，托住头部是休闲坐姿的特点。

**休闲坐姿的绘制流程。**

1 首先表现出人物坐姿的动态，以及与道具的配合。

2 再绘制人体模型图，注意腰部的扭动。

3 添加人物各部分的细节，强调休闲表情的刻画，休闲坐姿的草图就完成了。

# Lesson 03 漫画中几种经典服装造型的绘制

世界上的服饰很多，用一本书也讲不完。这里列举几种漫画中常见的经典服装为大家做一个简单的介绍，了解它们的绘制方法，以便举一反三。

## 绘制不同造型的现代服装

这里以水手服、制服、休闲服和运动服为例，看看这4种服装的画法。

### 1. 水手服

日式标准水手服在校园题材的漫画中非常常见。

水手服有特殊的大翻领，领片在身后呈方形，叫做海军领。胸前的蝴蝶结和百褶裙的搭配也是水手校服的标准样式。

正面

背面

水手服腰围较为宽松，胸部下方的空间较大。

背后的领子是前面翻领的延伸，呈方形。

Q版水手服

变为Q版水手服后，基本样式不变，只是褶皱减少了。

裙子的折叠数减少。

## 2. 制服

除水手服外，还有很多款式的制服可以运用到校园漫画中。

西装、衬衫和百褶裙的搭配，适合塑造年龄较大的高中生。

根据水手装变形而来的时尚款校服，领子和领带都做了大幅度变形。搭配深色的格子裙非常流行。

普通的男生校服，以衬衫、领带、休闲裤的搭配为主。

**格子裙的画法。**

裙子上所有的横向条纹应根据褶皱的走向产生幅度变化。

纵向条纹则依据褶皱的总体走向。

如果统统添加相互垂直的纵横条纹而没有起伏，就显得裙子没有立体感。

## 2. 日式

和服背面腰部有一个结，称为“腰枕”，多为方形，也可以加入蝴蝶结等装饰。
和服胸前相互叠压的领子称为“挂衿”。
胸前有束腰的布带，叫做“伊达绵”。
和服的背面
日本传统的木履
和服
日本和服的着身效果。缺少曲线感，但庄重、安稳、宁静是其独特的气质。
装小物件的手袋
袖口
袖丈
和服的袖子是方形的筒袖。
由和服改良而来的服装造型。

## 使用道具增添人物的魅力

这里列举一些具有代表性的道具，看看它们是如何增添人物魅力的。

### 1. 少女漫画的常用道具

少女漫画中，种类繁多的布偶是必要的道具之一。布偶的造型可以从另一个侧面表现出其拥有者的性格。

缝纫线可以区分布偶与漫画表现的真实动物。

布偶的表现注意缝纫线的细节刻画。

长耳熊，四肢细瘦，有点怪诞的意味，喜欢这类玩具的小孩子一般很调皮。

造型非主流的诡异娃娃。其拥有者性格可能较为偏激。

拖着大型布偶的小女孩，有点任性。

能做成布偶的不仅只有动物、植物。器具也能做成布偶造型。

学习用品是学院题材的少女漫画中常见的道具之一。其中，书包的出镜率极高。

一些首饰、发饰等小饰物在少女漫画中也经常出现。绘制或设计时注意体现它们的风格。

发夹的基本造型。

添加各种可爱的装饰就可变换出各种不同花形的夹子。

蝴蝶结马尾夹。

三角形装饰耳环。

首饰、发饰等小道具的添加可以使角色形象更加鲜明。

发箍的绘制要根据头部的形状和幅度。

蝴蝶结的绘制流程。

# Lesson 04 自然物的描绘

山川、植被等自然物是户外场景的重要组成部分，这里将列举几种常见的自然物，介绍它们的绘制技巧。

## 山、石的绘制技巧

山、石的绘制在于把握其基本形态，山等较远的景致注意使用“写意”手法，不必过细刻画。

一座山的基本型是立方锥。

群山也就是不同大小的立方锥在地平线上的连接与重叠。

**下面来学习漫画中山的绘制流程。**

1 画出群山的大致形态，并划分出主峰的立体面。

2 细化山的轮廓，大致刻画出明暗。并添加一些近处的树林。

越远的山峰颜色越浅，甚至可以省去立体面的刻画。

3 进一步刻画山的细节，用颤抖的线条刻画山的轮廓，直至完成。

**下面来学习如何刻画棱角分明的石头。**

裂纹的位置可以随意刻画。

1 画出石头的大体轮廓。

2 分出石头的立体面，并用抖动有力的线条刻画石头凹凸不平的表面。

3 最后，刻画石头表面的裂纹是画石头的关键一步。

## 河流的绘制方法

绘制河流主要注意水道的弯曲透视和水流的纹理刻画。首先看看如何准确绘制出弯道。

1 大致定位河流有透视的轨迹。

2 加粗河道转弯处的线条以增强立体感，并添加立体的河堤、水中的石头等细节。

3 用抖动的线条刻画草皮，以及流水的纹路。

抖动的线条要随意一点，太有规律反而不真实。

4 添加树木、桥梁等细节，并给整个画面添加上明暗表现，完成。

## 风云闪电的绘制方法

漫画中对风云闪电的表现也有其规律，形态和意境的把握是绘制的关键。

### 1. 云

1 绘制出浮云的大致轮廓，大小两部分的组合要单独勾勒出来。

2 用随意的抖动线条刻画出云棉花状的形态。注意大小两部分相交处也要刻画出来。

3 在云的下端部分刻画出阴影、相交处要单独表现。

### 2. 闪电

1 画出闪电的叶脉状走向。

2 加粗线条，并表现出闪电的力度。

3 在线的中部做反白处理。

但在自然界中的云和闪电，多为“阴刻”效果，因此上述只介绍了它们的形态，具体应用中要结合网点完成制作。

### 3. 风

漫画中风的表现主要通过风的轨迹、落叶的飘动、树木的摆动方向，以及人物头发、裙子等外物去抽象的表现风力。

## 如何表现大自然的植物

植物的远近与其表现有很大差异，较远且巨大的植物可用写意的方式勾勒出外型。微距的植物则需要细致刻画。

### 1. 树木

1 首先大致绘制出树冠、树干的结合。注意树冠可以分为很多部分的重叠。

2 用抖动线条刻画树木的枝叶。注意树干总体垂直，但要表现出树皮的凹凸感。

3 刻画出树冠的阴影，注意每一簇单独表现。

4 为树干涂上深色以突出树干的本色。

一排整齐树木的绘制要根据透视原理。

树叶可以以"簇"为单位总体刻画，不必一片树叶一片树叶的去写真。

### 2. 花朵

接着来看看花朵的绘制方法。

画出花心的结构，并按照顺时针的方向一圈圈添加花瓣。

添加的花瓣的圈数越多，画开得越繁盛。

注意画面的交错重叠。

# Lesson 01 漫画线条的把握与处理

在漫画中，线条构成了丰富的画面，对线条的把握和应用是漫画学习者必须修炼的重要一课。

## 勾线的技巧

漫画中有多种类型的线条，包括直线、曲线、抖动的线条。下面看看几种典型的线条。

入峰

出峰

具有“出峰”和“入峰”的曲线。

有较大线头的射线。

波浪线。

直线。

我们为这幅草稿做勾线。

勾勒外轮廓时可以任意旋转画面以方便运笔。

1 首先使用G笔尖勾勒人物的外轮廓。

线条交叉处可以加重线头，表现出体积感。

2 在外轮廓勾好后，换用圆笔尖仔细勾勒人物内部细节，这里从脸部轮廓的勾勒开始。

3 人物的眼睑可以由很多的细线排列而成，这样看来较灵活，不死板。

4 勾勒人物的头发应使用顺滑的曲线。

5 仔细勾出人物的耳朵、手等小局部。

6 最后用较轻的笔触勾勒出衣物的褶皱。

7 擦掉铅笔草图，线稿就完成了。

**使用拷贝台勾线**

在草稿太乱的情况下，尝试换一张纸进行勾线，这时需要用到拷贝台。



将白纸与草稿用回形针或夹子前后固定。

放在拷贝台上进行勾线。

# Lesson 02 线稿完成后的修图工作

勾线工作完成后还要对画面进行一系列修图工作，包括涂黑、修正和修白等工作。

## 涂黑

涂黑是表现画面黑白灰色调关系的重要环节，下面了解一下它的要领。

涂黑应选用水溶性墨汁。

墨汁涂黑均匀。

勾线墨水会形成不均匀的色块。

选择涂黑的区域，除了根据本色需要外，应该把握色调平衡。

深色太重。

色调平衡。

下面来看看为一个区域特定涂黑的流程。

使用毛笔涂黑大面积的中心区域。

换用较细马克笔涂黑该区域的边缘，这种方法可以避免突出界限。

# Lesson 03 选择合适的网点纸增强画面效果

网点纸是漫画后期处理中必不可少的增效工具，除表现物体的本色外，还可以刻画灰度的阴影。本节将重点介绍网点纸的使用。

## 使用网点表现物体的光影

使用网点表现物体的光影之前，需要先来了解光影的基本原理。

### 光影基本原理

物体受光示意图

明暗交界线的位置。

物体受强光照射时，阴影为黑色。

### 不同方向的光源在物体上有如下的阴影表现。

### 光线在人物面部的各种表现。

正右侧光源

逆光

正面光源

右半侧光源

下面来光

强光

**光线在人物身体的各种表现。**

自然光下，女性的胸部下方有阴影。

背面肩胛骨到腰部有大面积阴影。

男性的腹肌处有零散的阴影分布。

自然光下人体正面的阴影分布。

人体背面阴影分布。

通常男性身体的肌肉比较发达，凸起部分也不会受光，使阴影分布较密集。

**用网点贴阴影的小技巧。**

为物体贴阴影需要用到刮网技巧，接下来会详细讲解，而刮网之前可以通过如下步骤来区分明暗。

1 先用蓝铅笔画出明暗交界线。

2 再在暗部贴出网点。

下面尝试用不同的对话框表现人物不同的内心情绪。

心理活动对话框加微笑的表情，表现出期盼或祝愿的内心情绪。

硬邦邦的不满对话框和生气的表情，表现出人物此刻内心的埋怨，可能正在说责备的话。

椭圆形对话框和微笑的表情比较常见，表现出人物平静的情绪。

人物歇斯底里的表情和尖叫对话框，表现出人物失控的情绪。

## 如何添加对话文字

根据各地阅读习惯的差异，不同国家的漫画所添加的对话文字也有一定的差别。这里以国产漫画和日本漫画为例为大家讲解对话文字的差异。

代表起始框位置。

国产漫画的阅读顺序

从右至左

日本漫画的阅读顺序

对话文字的编排方式也有一定的差异。

国产的文字编排顺序是，从上到下，从左至右的横向排版模式。

已经决定了的事就不要轻易改变……

日本漫画的中文译制版对话文字的顺序是，从右到左的纵向排版模式。

有的对话框中的文字可以根据声音的大小进行合理的字体变化或造型。这也是漫画文字特有的方式。

## 多人组合

多人组合是指两人以上的人物组合，绘制多人组合时要注意主次关系。

并排式多人组合，视觉中心落在位置居中的人物身上。

并排式的多人组合有利于表现大的场景，也能清晰的表现出每个人的动态表现。

另外，有一种表现主次角色关系的重叠式多人组合。漫画人物登场时经常使用这一方式。

本图例是几大角色的亮相，最前端的是男主角。

# Lesson 03 单幅漫画的完整绘制过程

以上讲解了很多单幅漫画的构图形式，而内容的表现也是单幅漫画的关键。下面以一个单幅漫画为例，为大家详细介绍一下单幅漫画的完成创作过程。

## 在设计之初根据头脑中的印象做涂鸦

本次设计一幅以“灯”为主题的单幅漫画。

正式绘制之前，使用铅笔和练习本做印象涂鸦。

画出心里所想的一些人物形象和动作表现。

也可以直接构思单幅漫画的全貌。

最终确定一个稍带仰视角度和龙型火焰的单幅构图。

试着添加人物的具体形象，这里先做了一个日式风格的涂鸦，如左图所示。

最终确定以中国风为主的奇幻单幅。灯则以中国古代油灯为原型。

## 结合之前所学绘制完美草图

在对涂鸦的内容进行确定后，就可以拿出白纸进行正式的草图绘制了。

参考练习本的人物画出精准的人体结构图。

设计出有中国旗袍感觉的改良上衣。

在人体结构图上添加上人物的具体形象和服饰。

准备一个龙纹资料，做进一步的变形，成为圆形的火圈。

变形后的效果。加上油灯，变为由神奇魔力控制的龙形火焰。

为人物主体添加背景，这里运用了中国的灯笼和祥云图案。

## 整理草图后制作线稿

草图完成后，使用拷贝台等工具进行描线。下面针对本单幅作品详细介绍一下勾线要注意的地方。

细致勾勒人物的五官。表现一个十二三岁小女孩的感觉。

火焰则选择黑发绘制技巧画出黑色的火心，周围添加一些零散的燃烧灰烬。

手上的珠链可直接涂出来。

衣服转角处等要用G笔画粗，表现出体积感。

线稿完成图

## 运用后期处理知识制作完成效果

使用网点纸进行贴网，制作最终的完成效果是很关键的一步。下面看看本案例中贴网要注意的地方。

灯笼的线条做虚化处理，用美工刀刮去部分线条。

**1** 在贴网之前先给要涂黑的区域上黑墨。注意明暗调子的均衡。

注意刻画铜质油灯的质感。

**2** 对人物进行贴网，注意光源方向。

**3** 对火焰进行贴网。先覆盖大于火焰区域的一层灰网。

**4** 用美工刀和刮网刀刻出火焰的外焰形状。

火焰完成后的效果。

5 用渐变网贴图火焰以上的区域。

6 用刮网刀刻画出火焰在背景上的照射效果。

这一步非常细节，因此用刀或者网点橡皮都要与纸面保持较大的角度。

7 刮出云的明暗，可以选择写意的手法。

8 最后用橡皮擦出背景灯的照射效果。

完成图